

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C

Fach: Sport						Jahrgangsstufe 5 (Jungen)
Themen/Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug/Niveaustufe	Bezüge zu SP/BC/ÜT	Std.	Formen der Leistungsüberprüfung / Beobachtungsschwerpunkte	
Spiele	BEWEGUNGSFELDÜBER-GREIFENDE KOMPETENZBREICHE: <ul style="list-style-type: none"> • Reflektieren und urteilen • Interagieren • Methoden anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigenen sport- und bewegungsbezogenen Handlungen kriteriengeleitet hinterfragen • in sport- und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Normen und Regeln entsprechend interagieren • unter Anleitung partiell Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z. B. als Schiedsrichterin und Schiedsrichter, Spielführerin und Spielführer bzw. bei kooperativen Aufgaben in Kleingruppen) • vorgegebene Merkmale (Schwerpunkte) sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen 		D	<p>Die SuS können unter Einhaltung vereinfachter Spielregeln spielen und die Mitspieler einbinden.</p> <p>z.B. Schiedsrichtertätigkeiten</p> <p>z.B.: SuS kennen die Grobform einzelner Techniken und können einzelne Fehler benennen</p>	
Fußball	BEWEGEN UND HANDELN: <ul style="list-style-type: none"> • Annehmen und abspielen • Spielobjekt führen • Abschließen • Taktik 	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht Spielobjekte in vereinfachten Spielsituationen annehmen und abspielen • das Spielobjekt regelgerecht und funktional führen • aus der Bewegung zielführend abschließen • die Bewegungen der Mitspielenden (Mit-/Gegenspielerinnen und -spieler) erkennen und darauf reagieren • einfache Finten anwenden 		D	Passspiel, Dribbling und Torschuss in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Bewegungskriterien zeigen	

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C

Fach: Sport						Jahrgangsstufe 5
Themen/Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug/Niveaustufe	Bezüge zu SP/BC/ÜT	Std.	Formen der Leistungsüberprüfung	
Spiele/ Basketball	<ul style="list-style-type: none"> • Annehmen und abspielen • Spielobjekt führen • Abschließen • Taktik 	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht Spielobjekte in vereinfachten Spielsituationen annehmen und abspielen • das Spielobjekt regelgerecht und funktional führen • aus der Bewegung zielführend abschließen • die Bewegungen der Mitspielenden (Mit-/Gegenspielerinnen und -spieler) erkennen und darauf reagieren • einfache Finten anwenden 		D		Passspiel, Dribbling und Torschuss in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Bewegungskriterien zeigen
Kleine Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • Taktik • Spiele spielen, Spiele verändern 	<ul style="list-style-type: none"> • freie Räume, die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf nutzen • einfache Finten anwenden • Spielideen erfassen und weitgehend selbstständig umsetzen kleine Spiele (in den Aspekten Regeln, Spielfeld, Spielobjekt, Team, Rollen) verändern 		D		Anm.: Diese Spiele dienen auch als Hinführung zu den großen Sportspielen

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C

Fach: Sport						Jahrgangsstufe 5
Themen/Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug/Niveaustufe	Bezüge zu SP/BC/ÜT	Std.	Formen der Leistungsüberprüfung	
Laufen, Springen, Werfen, Stoßen	Interagieren	in sport- und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Normen und Regeln entsprechend interagieren		D	SuS beachten Wettkampf- und Sicherheitsregeln	
	Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • vorgegebene Merkmale (Schwerpunkte) sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen, wahrnehmen und korrigieren • selbstständig bekannte Lernumgebungen sicher aufbauen, • 			z.B.: SuS kennen die Grobform einzelner Techniken und können einzelne Fehler benennen	
	Laufen	<ul style="list-style-type: none"> • 50 m (ggf. mit Hindernissen) im individuell höchsten Tempo zurücklegen und aus verschiedenen Positionen starten • 1000 m im individuell höchsten Tempo zurücklegen • 12'-Lauf im individuell höchsten Tempo zurücklegen und 18'-Lauf durchgehend laufen (in einem Hj. ist nach Wahl der Klasse verpflichtende die eine Leistung zu erbringen, im anderen Hj. die andere; grundsätzlich sind auch beide in jedem Hj. möglich) 		D	Siehe Leistungstabelle	
	Springen	mit Anlauf einbeinig in die Weite aus einer Absprungzone und / oder in die Höhe springen			Bewertung gemäß schulinterner Tabelle	
	Werfen	verschiedene Gegenstände mit einer Ganzkörperstreckung und der Verlängerung des Beschleunigungsweges weit werfen			Bewertung gemäß schulinterner Tabelle	

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C

Fach: Sport						Jahrgangsstufe 5			
Themen/Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug/Niveaustufe	Bezüge zu SP/BC/ÜT	Std.	Formen der Leistungsüberprüfung				
Bewegen an Geräten	Interagieren	in sport- und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Normen und Regeln entsprechend interagieren (z.B. bei Hilfestellungen und / oder kooperativen Aufgaben in Kleingruppen)		D					
	Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • vorgegebene Merkmale (Schwerpunkte) sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen, wahrnehmen und korrigieren, • selbstständig bekannte Lernumgebungen sicher aufbauen (z.B. Reck, Barren, Kasten, Bock) • Hilfe- und Sicherheitsstellungen bei turnerischen Elementen kennen und anwenden. 			<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS kennen z.B. die Grobform der turnerischen Techniken 				
Bewegen an Geräten	Schaukeln, Schwingen und Hangeln	mit Körperspannung an verschiedenen Geräten rhythmisch schwingen		D	<p>Die SuS beherrschen den Grätschsprung vorlings über einen Bock und überwinden den großen Kasten.</p> <p>Die SuS können über einen Bock springen sowie den Hock-Strecksprung mit Drehung in der Feinform ausführen</p> <p>Die SuS können die Rolle vorwärts mit anschließender Flugrolle, Stretchesprung mit halber Drehung und Rolle rückwärts in der Grobform turnen.</p>				
	Stützen und Klettern	zur Überwindung verschiedener Hindernisse/Geräte stützen und klettern							
	Balancieren und Stehen	eine vorgegebene Bewegungsfolge zum Balancieren sicher präsentieren, Stände in unterschiedlichen Körperpositionen auf unterschiedlichen, kleinen Unterstützungsflächen halten							
	Springen und Landen	mit Anlauf ein- und beidbeinig auf und über Hindernisse sowie am Boden springen und sicher landen							
	Rollen und Drehen	eine vorgegebene Bewegungsfolge zum Rollen und Drehen flüssig sowie mit Körperspannung präsentieren							